GAME BOY COLOR

取扱説明書

DMG-ADQJ-JPN-1

ドラゴンクエストモンスターズ

MONSTERS

テリーのワンダーランド



すべての GAME BOY 共通

ゲームボーイ ＆ カラー共通カートリッジ

ENIX

このたびはエニックスのゲームボーイ&カラー共通カートリッジ「ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

● 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

● 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

● カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
● 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
● 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、
「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。

ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応

ゲームの説明



■わたぼう
いたずら好きで、いろいろな場所に現われる。不思議なまもの。

出会ったモンスターと戦い、仲間にし、そして育て、最強のモンスターマスターになるため主人公テリーは冒険の旅に出ます。誰にも敗けない究極のモンスターを目指して、テリーの冒険は続いていきます。

●キミだけのオリジナルモンスターを作ろう！

モンスターを仲間にし、育てて「はいごう」(p.26参照)をして、自分だけのオリジナルモンスターを作り出していきましょう。

●友だちと通信すれば、もっとおもしろくなる！

通信ケーブルを使って、友だちのモンスターと「たいせん」(p.34参照)、「おみあい」(p.36参照)をすることができます。「おみあい」で友だちのモンスターの強さをうけついだモンスターを作り出したり、「たいせん」で友だちと腕くらべをしたりと、冒険の世界はどんどん広がっていきます。

CONTENTS
目次

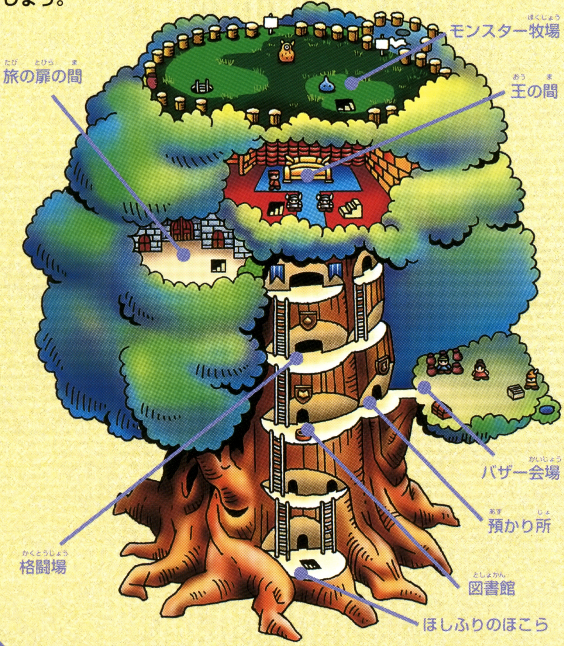
■スタッフ

シナリオ・ゲームデザイン／株式会社エニックス
／株式会社トーセ
／堀井雄二
キャラクターデザイン／鳥山明
音楽／すぎやまこういち

© アーマープロジェクト／バードスタジオ／エニックス 1998

タイジュの国

冒険の最初は進める場所に限りがありますが、冒険が進むにつれて、しだいに入ることができる場所が増えていくことでしょう。



物語

ある晩、主人公テリーのもとに「ワルぼう」と名乗るモンスターが現われ、姉のミレーユを連れ去っていってしまいました。途方にくれるテリーでしたが、今度は「わたぼう」と名乗るモンスターが現われ、ミレーユを見つけたいならついておいでと言い残して去っていきます。突然の事で戸惑うテリーでしたが、ミレーユを見つけるため「わたぼう」にいざなわれるように「タイジュの国」へと飛び込んで行ったのです。

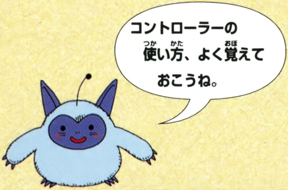
さあ、冒険の旅が始まります！

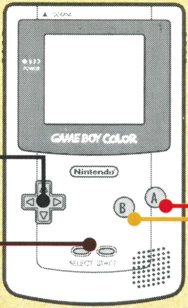


■テリー

この物語の主人公。お姉さん思いの優しい男の子。
目指すは最強のモンスターマスター。

コントローラーの使い方





十字ボタン

主人公たちの移動に使います。また、いろんなコマンドを選ぶときの、画面上のカーソル（▼）を上下左右に動かすときにも使います。

セレクト/スタートボタン

●セレクトボタン
異世界でマップを見るときに使います。また、どうぐ画面でどうぐを整理したいときに使います。

●スタートボタン
HP／MP・レベル表示の切り替えに使います。通常時はコマンド画面でのステータス表示の切り替えに使います。

Bボタン

キャンセルボタンです。コマンドキャンセルに、ウインドウを閉じるのにも使います。

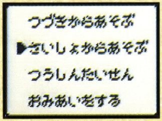
Aボタン

コマンドを出すとき、決定するとき、人と話すとき、何かを調べるときに使います。

ゲームの始め方/終わり方

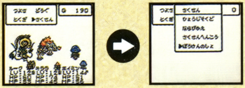
ゲームを始めるときは

まず、ゲームボーイ本体にカセットを差し込み、電源をONにしてください。流れ星が画面に流れ、その後タイトル画面が表示されます。A・B、スタートのどれかのボタンを押すとゲームスタートです。



すぐにメニュー画面が出てきます。初めての冒険では「さいしょからあそぶ」を選んでください。冒険の書に記録(セーブ)されているところから始めたいときは「つづきからあそぶ」を選んでください。

ゲームを終えるときは



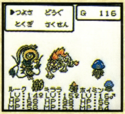
あなたの冒険を途中で終了する前には、必ず冒険の書に記録をします。Aボタンでメニューを出して「さくせん」を選び、「ぼうけんのしょ」を選びます。タイジュの国の中ではどこでも記録ができますが、旅の扉の異世界の中では、ほとんどの場所で記録ができませんので注意して下さい。

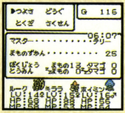
通常時のコマンド

Aボタンを押すと　はなす・しらべる

いろんな情報を集めたいときに使うコマンドです。人と話したり、立て札、タンス、つぼなどを調べるときその方向を向いて、Aボタンを押します。メッセージが続くときは▼が出ますのでAボタンを押して続きを読んでください。







コマンドがめん

通常時、Aボタンを押すと連れているモンスターと4種類のコマンドが表示されます。このときスタートボタンを押すと、連れているモンスターの表示が、今まで仲間にしたモンスターの数などの表示に切り替わります。

つよさ　連れているモンスターの強さを確認できます。

■♂、♀………♂＝オス、♀＝メスを表わします。

■Lv………レベルです。全体的な強さを表わします。

モンスター名　性別　Lv:モンスターの現在のレベル

■こうげき力…敵に与えるダメージの大きさです。
■しゅび力……大きいほどダメージを受けなくなります。
■すばやさ……大きいほど敵より先に攻撃ができます。
■かしこさ……戦闘中の頭のよさを表わします。
■やせい………小さいほど言うことをよく聞きます。

■HP…………生命力を表わします。0になるとチカラつきます。
■MP…………呪文を唱えたり特技を使う力を表わします。

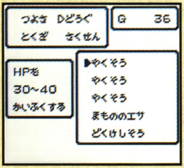
▼

■せいかく……そのモンスターの性格を表わします。
■しゅぞく……モンスターの種族名です。
■けいとう……モンスターの系統名です。
■マスター……つかまえたモンスターマスターの名前です。
■Ex…………今まで貯めた経験値のことです。

■つぎのレベルまで……その経験値を得るとレベルアップ！

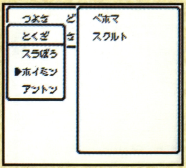
通常時のコマンド

どうぐ　持っている道具を表示します。



「どうぐ」を選んで、Aボタンを押すと「つかう」「すてる」と表示されます。「つかう」を選べば道具を使うことができます。「すてる」では選んだ道具をすてる事ができます。また、道具の効果の説明も表示されます。セレクトボタンで道具の整理もできます。

とくぎ　おぼえている特技・呪文を表示します。



特技・呪文を使うモンスターを選ぶと、そのモンスターが覚えている特技・呪文が表示されますので選んでAボタンで使ってみましょう。覚えているものは全て表示されますが、移動中には使えないものもあります。また、特技・呪文の説明も表示されますので、よく読んでおきましょう。

さくせん 冒険を進めるために便利なコマンドが集まっています。

4種類のコマンドがあります

■ひょうじそくど……戦闘中に表示される文字の出るスピードを調整します。

■ならびかえ…………連れているモンスターたちの、並ぶ順番を決めるコマンドです。

■さくせんへんこう…モンスターに指示する作戦を変えたいときに使います。

■ぼうけんのしょ……冒険の書に記録(セーブ)をすることができます。



戦闘時のコマンド



連れているモンスターの名前、HPとMPの数値が表示されます。戦闘時には常に注意して戦いましょう。



攻撃するときに選べるコマンドです。「たたかう」を選ぶと、前に「さくせん」で指示したとおり戦ってくれます。

たたかう

そのものズバリ、出会ったモンスターと戦うコマンドです。「たたかう」を選択するとそのまま戦闘が始まります。戦い方をモンスターごとに変更したい場合、「さくせん」のコマンドで指示しましょう。

さくせん

モンスターごとに作戦を指示することができます。状況に応じて使いわけましよう。

■ガンガンいこうぜ……とにかく積極的な攻撃をさせたいときに。

■いろいろやろうぜ……戦闘援護の特技や呪文を使わせたいときに。

■いのちをだいじに……回復や防御をさせたいときに。

■めいれいさせろ………それぞれのモンスターごとに、あなたが直接、コマンドを指示できます。

どうぐ

攻撃時に、持っている道具を使いたいときに選びます。薬草などでＨＰを回復させたり、仲間にしたいモンスターに肉などを与えることができます。5個以上の道具を持っている場合は、十字ボタンの左右で次のページの道具が表示されます。

にげる

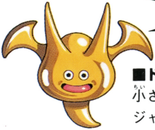
戦闘から逃げ出すためのコマンドです。ただし、いつも逃げられるとは限りません。

■ぜんめつについて

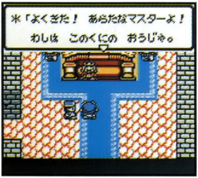
もし全滅してしまったら王の間に連れ戻されます。そのときお金と道具が減っています。

冒険の準備

さあ、旅立ちだ！
冒険はこんな感じで
始まるよ！

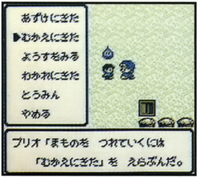


■ドラゴスライム
小さな羽としっぽを使って
ジャンプして移動する。



王様に話を聞く

ミレーユを見つけるため、ほしふりの夜の大会(格闘大会)をめざす事となったテリー。プリオの牧場に向かうと……。



プリオの牧場で

まずは「スラぼう」が仲間になります。そして、再び王様の元へ行くと、ホイミンを探す旅に出ることになって……。

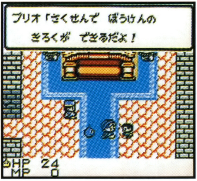


宝箱にはアイテムが

王様の部屋の左となりの部屋に宝箱があります。中には薬草が入っています。それをもらって、冒険の準備をしましょう。

人に話を聞いてみて

冒険の旅の前に、いろんな人から話を聞いて、さまざまな情報を入手しておきましょう。
さて、話を聞き終えたら……。

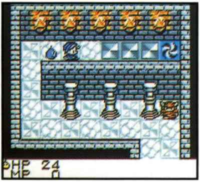




旅立ちの扉へ！

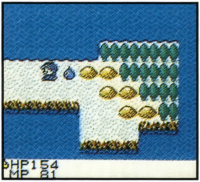
城内にある、旅の扉の間の「たびだちのへや」に行こう。旅の扉の上に乗ると異世界へと運ばれて、いよいよ冒険のスタートです。

旅の扉から広がる世界



旅の扉から異世界に！

モンスターたちが棲む異世界には、旅の扉から入って行きます。城の中にある、床がうずまきのようになっている部分……そこが旅の扉です。



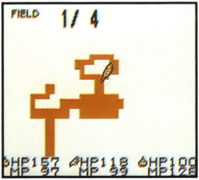
異世界の形はそのつど変わる！

異世界に入ったら、モンスターたちと戦っていきましょう。あれ？入るたびに形が変わってる!? そうなんです。異世界はそのつど形が変わり、落ちているアイテムの場所も変わります。また下の異世界に落ちるための穴の場所も毎回変わります。



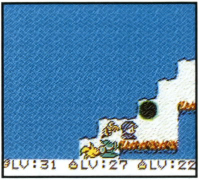
はじめは入れない扉も……

あれぇ？ 扉があるけども入れないぞ？ そんなときは格闘場に挑戦してみましょう。格闘場のクラスをクリアすれば王様が新しい扉を開けてくれます。



セレクトボタンを押してみると

異世界のマップを見たいときは、セレクトボタンを押してみます。今まで歩いたところが表示されます。「ももんじゃのしっぽ」を持っていれば、さらに穴の方向が矢印で表示されます。

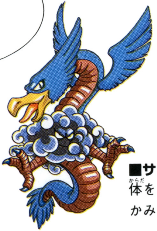


穴で下に、さらに下に……

異世界の一番深くに、その扉の「ぬし」がいます。「ぬし」と戦いをして倒す事ができればタイジュの国に戻る事ができます。「ぬし」のいる場所に行く前には道具など再確認をしましょう。

モンスターを仲間にしよう

戦いに勝って、
モンスターを
どんどん仲間にして、
冒険を有利に進めて
いこう！



■サンダーバード
体をおおう雷雲を使い
かみなりをあやつる。

仲間をどんどん増やしましょう！

モンスターに出会って戦闘開始！戦いに勝つとモンスターが仲間になることがあります。また、戦闘中に肉をあげるとモンスターが喜んで、仲間になる可能性が高くなります。肉は１度よりも数度、何度も使えばそれだけモンスターは喜びます。

最後に倒した敵は……

仲間に入れたいモンスターがほかのモンスターといっしょに出てきたら、仲間にしたいモンスターは最後に倒すようにしましょう。最後に倒したモンスターだけが、仲間になってくれる可能性を持っています。

お気に入りのモンスターを連れて冒険しよう

モンスターを育てる基本は、やはり何度も戦わせる事です。お気に入りのモンスターは、必ず冒険に連れていくようにしましょう。

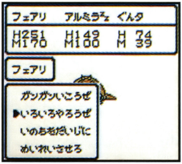
「はいごう」でモンスターを強くする。

「はいごう」(p.26参照)することにより、モンスターはいろいろな能力を身につけて強くなっていきます。積極的に「はいごう」をして、自分だけのオリジナルモンスターを作っていきましょう

性格はモンスターの個性

「ねっけつかん」「きれもの」など、モンスターにはいろいろな性格があり、得意な作戦に違いがあります。戦うときの「さくせん」は、モンスターの性格に合ったものを選んで指示していきましょう。





モンスターの系統

旅の扉の異世界に登場するモンスターたちには、いろんな種類があり、大きく分類すると9種類の系統に分けることができます。系統ごとにその性質に特徴があるので、その特徴を見極めた上で、たくさんのモンスターを仲間にしましょう。



[スライム系]

すばやさがかなり高く、戦闘援護系の呪文や特技に強い性質を持ちます。「スライム」「ホイミスライム」「スライムナイト」などがいます。



[ドラゴン系]

すべてのパラメータが高いかわりに、成長の速度は遅く、炎の攻撃に強い性質です。「ドラゴンキッズ」「プテラノドン」などがいます。



[けもの系]

HPと攻撃力に優れ、パラメータを下げる呪文や特技に強い性質を持ちます。「アントベア」「ファーラット」「ストロングアニマル」などがいます。



[とり系]

すばやさが高く、成長も早いほうです。雷の呪文や特技に強い性質です。「ドラキー」「キメラ」「ホークブリザード」などがいます。



[しょくぶつ系]

MPとかしこさがかなり高くなる特徴があります。「きりかぶおばけ」「サボテンボール」などがいます。



[むし系]

攻撃力、守備力がともに高く、また毒などの攻撃にも強い性質です。「おおナメクジ」「キャタピラー」「はさみくわがた」などがいます。



[あくま系]

HP、攻撃力、守備力が高いものがおおく、攻撃の呪文や特技にも強い性質を持ちます。「ピクシー」「グレムリン」「アークデーモン」などがいます。



[ゾンビ系]

攻撃力がやや高く、そのほかの能力は平均的です。マヒなどに強い性質があります。「くさったしたい」「ゴースト」「マミー」などがいます。



[ぶっしつ系]

守備力がやや高く、また吹雪の攻撃に強い性質も持っています。「マドハンド」「おどるほうせき」「さまようよろい」などがいます。

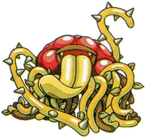


[？？？？系]

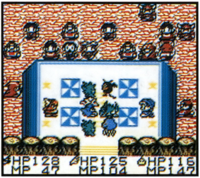
どの系統にも属さないモンスターがいるようなのですが、くわしいことはわかっていません。

町に戻って

町に戻ったときには持ち物を整えておこう。

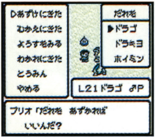


■ローズバトラー
トゲのついたツルを獲物にからませて動けなくする。



かくとうじょう

自分のモンスターを戦わせて3回戦勝ち抜くと、王様が新しい旅の扉を開けてくれます。モンスターを育てたらどんどん挑戦してみましょう。
また格闘場の中には冒険の先輩がたくさんいますので、冒険に役立つ話が聞けます。



モンスターぼくじょう

モンスターを預かってもらえます。長く預けていると「やせい」の数値が高くなりますが、経験値も少しずつ上がります。

どうぐや



城の中のバザー会場には、いろんな道具屋が出ています。薬草、肉などすぐに必要なものを揃えておきましょう。

あずかりしょ



アイテムやお金を預かってもらえます。戦闘で全滅すると持っていたお金やアイテムも減ってしまうので、大切なものは預けるようにしましょう。



としょかん

ここでは、今まで仲間にしたモンスターの詳しい資料など、貴重な情報を得ることができます。



ほしふりのほこら

冒険がある程度進んで仲間のモンスターも増えたら、ここでモンスターを「はいごう」しましょう。(p.26参照)

「はいごう」について

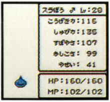
タイジュの国の下のほうにある「ほしふりのほこら」で、仲間にしたモンスターを「はいごう」できます。「はいごう」を繰り返し、強力なオリジナルのモンスターを作りましょう！

はいごう

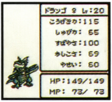
モンスターには♂(オス)と♀(メス)がいます。このオスとメスのモンスターは、「はいごう」してタマゴを生ませることができるのです。どんなタマゴが生まれるのかについては、ほとんどの場合ほこらにいるモンスターじいさんが教えてくれますのでいろいろ試してみましょう。

究極のモンスターをめざしましょう！

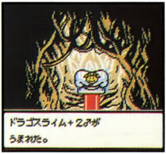
「はいごう」すると両方の能力を持つモンスターに生まれ変わります。呪文・特技やパラメータが受けつがれます。



＋



＝



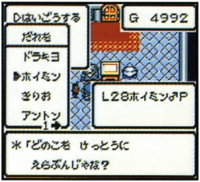


■ファンキーバード
踊りながら出す鳴き声は歌のように聞こえる。

はいごうをするには

「はいごう」するには3匹以上のモンスターが仲間にいなければいけません。そして、♂、♀のモンスターともにレベルが10以上あることが必要です。♂と♂、♀と♀の「はいごう」はできません。どのモンスターどうしでも「はいごう」は可能です。「はいごう」して生まれたモンスターは、さらに「はいごう」することもできます。より強いモンスターを作るために、どんどん「はいごう」をくり返しましょう。

「はいごう」の仕組み

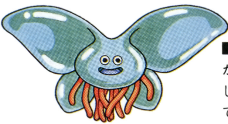


まず「けっとう」のモンスターを選び、つぎに相手のモンスターを選びます。生まれてくるタマゴは「けっとう」のモンスターの要素を多く受け継ぎます。たとえば、「けっとう」にスライム系のモンスターを選べば、スライム系のタマゴが生まれてくるわけです。

「はいごう」のコツ

とても気に入っているモンスターや珍しいモンスターが仲間になって、「はいごう」して強くしたいけれども、モンスターを変えたくない! という場合は、そのモンスターを「けっとう」にして、相手に同じ系統のモンスターを選んでみましょう。すると姿はそのままで「はいごう」ができ、どんどん強くしていくことができます。

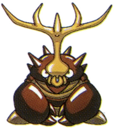
※「はいごう」を終えた親モンスターはいなくなりますが、両親の特徴を受け継いだタマゴが生まれます。



■はねスライム
からだの一部が変化した羽をはばたかせて飛び回わる。

「ふか」とは？「とうみん」とは？

生まれたタマゴは
「ふか」させないと
モンスターにはなら
ないんだよね



■ホーンビートル
突進して大きなツノで相手をつきさし、ひっくり返す。

生まれたタマゴをモンスターにしましょう



生まれたタマゴは、モンスターじいさんにお願いして「ふか」してもらえば、タマゴからモンスターにすることができます。「ふか」には多少のお金が必要です。

「ふか」しなかったタマゴは牧場に



生まれたタマゴを「ふか」させなかった場合、そのタマゴは牧場に預かってもらうことになります。モンスターじいさんにお願いすれば、いつでも「ふか」させることができます。

生まれたモンスターに「+1」



タマゴから生まれたモンスターには「＋１」などの数値が付きます。この数値が大きくなるほど、生まれたモンスターは強くなっていきます。仲間にしたばかりの野生のモンスターを両親にして「はいごう」した場合、その子どもには「＋１」が付くのです。その後どんどん「はいごう」を繰り返していくと、その数値はどんどん大きくなっていきます。

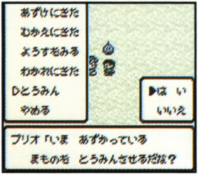
※野生のモンスターが両親でも、レベルによって「+2」以上が付く場合もあります。

モンスターを
たくさん仲間にして
レベルを上げて
はいごうしようね



■ダーククラブ
人の顔のように見える
こうらを持ったカニ

モンスターの「とうみん」について



預けているモンスターをまとめて「とうみん」させることができます。「とうみん」中のモンスターは連れ出すことはできませんが、その代りに牧場が広く使え、多くのモンスターを預けられるようになります。牧場に預かってもらえるモンスターとタマゴの数には限りがありますので、「とうみん」を上手に活用してください。ただし「とうみん」中のモンスターは経験値が上がりません。



■スライムツリー
日光を受けて頭のハッパで
光合成をする。

通信について

通信ケーブルで接続しよう！

「ドラゴンクエストモンスターズ」は通信ケーブル（別売）を使用することによって「たいせん」、「おみあい」など、友だちとふたりで、対戦や配合で遊ぶことができます。自分のゲームボーイと友だちのゲームボーイを通信ケーブルで接続し、両方のゲームボーイをゲームの最初のメニューにある「つうしんたいせん」あるいは「おみあいをする」に合わせてください。いずれかのゲームボーイのAボタンを押すと、そのモードがスタートします。



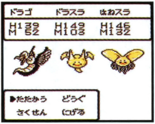
■エビルシード
別の生き物にしょくしゅをからませて移動する。

友だちのモンスターと
「はいごう」して、
オリジナルモンスターを
誕生させていこうぜ！



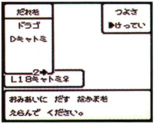
■コアトル
出会った敵に巻きついて
ふとい胴でしめあげる。

つうしんたいせん



自分が育てたモンスター3匹と、友だちが育てたモンスター3匹を、通信によって対戦させることができます。(p.34参照)

おみあい



自分が育てたモンスターと、友だちが育てたモンスターを、通信によって「はいごう」することができます。これが「おみあい」です。(p.36参照)

つうしんたいせんとは？

相手のモンスターをもらっちゃおう！

通信対戦の流れについて説明します。

●対戦メンバーを、自分のモンスターの中から選びます。選ぶモンスターは１匹から3匹まででです。

●対戦に負けたときに相手にプレゼントするモンスター（しょうひん）を決めます。しょうひんは決めないこともできます。今連れているモンスターはしょうひんには選べません。

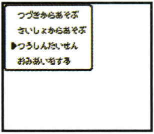
●どちらかがしょうひんのモンスターを決めた場合、次の画面で、相手が決めたしょうひんのモンスターを確認することができます。そのしょうひんが気に入らなかったり、対戦を中止したいときは「やめる」を選んで、もう一度最初から対戦をやりなおします。

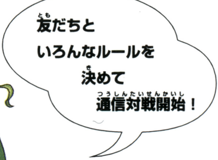
●さあ、では対戦開始！ 戦いに勝った場合、相手がしょうひんを決めていれば、そのモンスターはこちらの仲間になるのです！

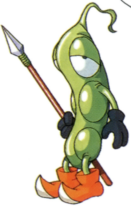
■ミストウイング

きりのように実体がなく、暗闇であわく発光する。



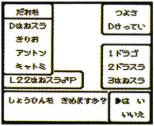






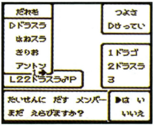
■ビーンファイター
大きく育つと種を植える場所をさがして歩きだす。

「しょうひん」は決めなくても大丈夫！



しょうひんを決める決めないについては、どちらでもかまいません。あなたと友だちで取り決めをして、対戦を開始すればいいのです。

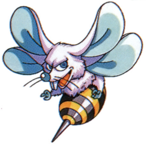
ルールは自分たちで決めよう



対戦させるモンスターの数も１匹から３匹まで選べます。しょうひんも決めても決めなくても大丈夫です。通信対戦は、自分たちでルールを決めて遊びましょう。

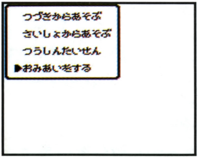
「おみあい」について

友だちのモンスター
と自分のモンスターを
通信で「はいごう」する…
それが「おみあい」
なんだ！



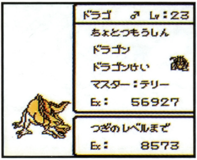
■フェアリーラット
大きな耳をはばたかせて、空を飛んで移動する。

友だちが育てたモンスターと自分のモンスターを通信ケーブルを使って「おみあい」させることができます。自分が育てたモンスターにない能力を持つモンスターを友だちが持っていたら、さっそく「おみあい」をもちかけてみましょう！



通信ケーブルでつなぎましょう

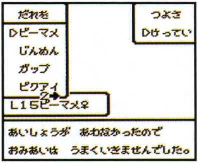
「つうしんたいせん」で行なったように、通信ケーブルで2台のゲームボーイをつなぎます。ゲーム最初のメニュー画面で「おみあいをする」を選びましょう。



※今連れているモンスターは「おみあい」には出せません。

お見合いの相手をそれぞれ選びます

「おみあい」をさせたいモンスターをそれぞれ選びます。お互いに、自分側のモンスターが、「はいごう」でいう「けっとう」に相当するので、自分のモンスター側の系統のモンスターが誕生します。



お見合いは性格が重要

この「おみあい」は、お互いのモンスターの性格の相性でうまくいくかどうかが決まります。失敗した場合は、性格をかえて再チャレンジしてみてください。では、いろんな友だちと「おみあい」を試してみましょう！



「かくとうじょう」で声をかけられて

「かくとうじょう」でほかのモンスターマスターから、おみあいしませんか？と声をかけられることがあります。相手モンスターを見て、決定しましょう。

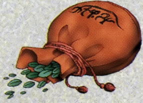
どうぐ紹介





[薬草]

傷を治し、ＨＰを回復させます。冒険の最初の必需品です。



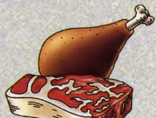
[毒消し草]

毒に体がおかされたとき、毒を消し去ることができます。



[種/木の実]

「ちからのたね」「かしこさのたね」「まもりのたね」「いのちのきのみ」などがあります。使えば、それぞれの能力が少しあがります。



[肉]

「まもののエサ」「くんせいにく」などがあります。戦闘中に敵モンスターにあげるとモンスターが喜んで仲間になってくれるかもしれません。



[つえ]

「まふうじのつえ」「いかずちのつえ」「てんばつのつえ」などがあります。道具として使うといろいろな効果があります。



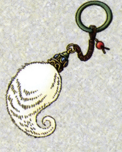
[本]

「こわいはなしのほん」「ユーモアのほん」などがあります。モンスターに読ませるとその本に影響を受けて性格が変わる場合があります。



[キメラのつばさ]

旅の扉の異世界にいるとき、空に放り投げるとタイジュの国へ戻ることができます。とても便利な道具のひとつです。



[ももんじゃのしっぽ]

異世界の穴の方向がマップに表示されるようになります。また、戦闘中使っても特別な効果があるようですが……。



[たびのしおり]

あなたの冒険の書にはさむ小さいしおりです。これを使えば異世界の途中の冒険を記録する事ができます。

呪文・特技リスト



■にじくじゃく
大きな翼と4本の脚で空も地上も行動できる。

攻撃系

なまえ	消費MP	効果
メラ	2	敵1体に小さな火の玉を投げつける
ギラ	4	敵全体を炎で焼きつける
イオ	5	敵全体を爆発の力で攻撃する
バギ	2	敵全体を真空の刃で攻撃する
ヒャド	3	敵全体を小さな氷で攻撃する
デイン	5	敵全体を稲妻の力で攻撃する
ザキ	4	死のことばで敵1体の息の根を止める

なまえ	消費MP	効果
かえんぎり	3	敵1体を炎の力で斬りつける
いなずまぎり	3	敵1体を稲妻の力で斬りつける
ゾンビぎり	3	ゾンビ系の敵1体に大ダメージ
ドラゴンぎり	3	ドラゴン系の敵1体に大ダメージ
れんぞくこうげき	3	敵1体に2回連続で攻撃する
かまいたち	3	敵1体に向けてかまいたちを巻き起こす
いなずま	3	敵全体に稲妻を落とす
ひのいき	2	敵全体に小さな炎を吐き出す
つめたいいき	2	敵全体に冷たい息を吐き出す
どくこうげき	2	敵1体に攻撃、毒に冒す
マヒこうげき	3	敵1体に攻撃し、マヒさせる

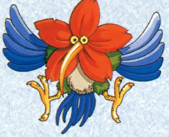


■とうちゅうかそう
養分をすうと魔力を出す
草が、体にはえている。

戦闘援護系

すばやさが高いモンスターが援護系の呪文を使うと、効率のよい戦いができるでしょう。

なまえ	消費MP	効果
ラリホー	3	敵1体を深い眠りに誘う
マホトーン	3	敵全体の呪文を封じ込める
マヌーサ	3	敵全体が霧につつまれる
メダパニ	5	敵全体を混乱させる
マホトラ	0	敵1体のMPを奪い取る
ルカニ	3	敵1体の守備力を下げる
スカラ	2	味方1体の守備力を上げる
バイキルト	6	味方1体の攻撃力を上げる
あまいいき	3	敵全体を甘い眠りに誘う
どくのいき	3	敵全体を毒に冒す
メダパニダンス	4	敵全体を混乱させる
のろいのことば	3	敵全体に呪いのことばを投げつける
おたけび	3	敵全体を行動不能にする



■はなカワセミ
花びらのような羽に集った虫をつかまえて食べる。

回復系

戦闘が始まり、長引く攻撃で、傷ついた仲間を回復系の呪文で救ってあげる……このチームワークで、強力な敵モンスターたちに立ち向かっていこう！

ホイミ	2	味方１体のＨＰを少し回復する
ベホマラー	18	味方全体のＨＰを大幅に回復する
キアリー	2	味方１体の毒状態を治療する
キアリク	2	味方全体のマヒ状態を治療する
シャナク	2	味方全体の呪い状態を治療する

その他

トラマナ	2	毒の沼地やバリアのダメージを受けなくなる
レミラーマ	2	そのフロアのマップがすべてわかる
くちぶえ	0	口笛を吹いて敵を呼び出す

■モンスターがレベルアップしていくと、たとえば「メラ→メラミ→メラゾーマ」というように、呪文や特技はどんどん上級のものに変化していきます。

冒険の手助け

人の話をよく聞きましょう



城や町などで出会う人々には、必ず話を聞くようにしましょう。冒険に大切な話、ヒントが聞けるかもしれません。

こまめに冒険の書に記録を！



こまめに冒険の書に旅の記録をしておくことを忘れずに。旅の扉に入ると特別な場所か「たびのしおり」でしか記録はできませんよ！

増えた道具は預けたり売ったり

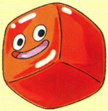


持ち物は20個までしか持てません。預かり所で預かってもらったり、道具屋で売ったりしましょう。

「はいごう」でまったく新しい呪文も



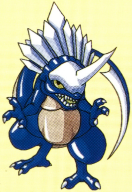
「はいごう」では、両親が持っていない呪文や特技が習得できる場合があります。「はいごう」は積極的に使ってみましょう。



モンスターにない特性は「はいごう」で

そのモンスターの特性にない呪文などを、他のモンスターから「はいごう」で受け継いで充実させせましょう。たとえば、火に強いドラゴン系のモンスターに、氷に強い植物系のモンスターを「はいごう」してみるとか……。このような考え方で、自分だけの最強のオリジナルモンスターを作り、育て上げていくのです。





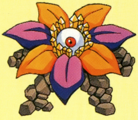
モンスターを預けていると……

モンスターを長い間モンスター牧場に預けていると、「やせい」の数値が高くなり、なかなか言うことを聞かなくなることがあります。育てたいモンスターは、どんどん冒険させてあげましょう。



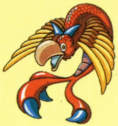
回復系モンスターには「すばやさ」を

回復系の呪文を持つモンスターは、できるだけアイテムなどを使って、すばやさを高めておきましょう。傷ついた仲間を回復させてから、敵の攻撃に望めます。



通信を有効に活用して

友だちの育てたモンスターを相手にしての「たいせん」「おみあい」にも、このゲームの大きな醍醐味があります。どんどん友だちとモンスターのやり取りをして、冒険の世界を広げていってください。



CD

ドラクエ音楽の新次元！

新曲8曲を加えた“ドラゴンクエスト”ファン待望のニュー・アルバム登場。

すぎやまこういち　シンセサイザー組曲

「ドラゴンクエスト モンスターズ」
～テリーのワンダーランド～

CD：SRCL4391　¥2,854（税込）予定　10月31日発売（予定）

すぎやまこういちホームページ
http://www.sme.co.jp/Music/Info/sugiyama/

Sony Records
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

DRAGONQUEST FANCLUB
ドラゴンクエスト
オフィシャルファンクラブ 会員募集中

入会特典1

コミュニケーションキット

- ■あなたの会員番号と名前入りの会員証
- ■あなたの会員番号と名前入りの会員名刺
- ■オリジナルデザインのDQ特派員はがき

入会特典2

会報紙「ドラクエパーティー」

■年3回、会員だけの独占情報誌があなたのもとに届く

●ご入会方法

申し込み金は、1,700円（入会金500円、年会費1,200円、税込み）です。
郵便振替用紙に住所、氏名（フリガナ）、電話番号、生年月日（西暦）、性別を記入の上、お近くの郵便局より申し込み金を下記事務局宛に振り込んで下さい。（郵便振替用紙は郵便局にあります）
手続き後、2ヶ月以内でお手元に「コミュニケーションキット」が届きます。

●お振り込み先

（口座番号）00100-6-711101
（加入者名）ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブ
詳しくは、下記電話番号までお問い合わせください。

DQOFC専用電話　03-5352-6488
平日　AM10:00～PM5:00　※電話番号は正確にお願いします。

このカートリッジ内部には、成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり、本体の電源をいれたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。

981024

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、下記の様に処理させていただきます。

●当社の責(製造・出荷段階での問題)による不良の場合は、無償にて新品とお取り替えいたします。

●お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

●当社では交換用の商品または部品を、商品の発売から2年を基準に保有しております。従いまして発売後2年を経過した商品については交換または修理ができないことがあります。(部品はマニュアル・パッケージを含みます)。

故障・不良品をお送り頂く際にはカセットと、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、有料の場合は代金分の郵便定額小為替をご同封の上、当社ソフトウェアサポート係までお送り下さい。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。また、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますので、ご注意ください。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8

株式会社エニックス 5F ソフトウェアサポートグループ

TEL.03-5352-6466 (平日10：00～17：00)

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の世界の住人たちが話してくれる情報や、ガイドブック等を参考にしてください。

株式会社 エニックス

〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 TEL.03-5352-6466

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

弊社は本ソフトの無断複製・レンタル及び中古販売は一切許可しておりません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。